



# INMATERIAL

TERCER CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CONCURSO

**ESQUINA(S) ABANDONADA(S)**

DEL **07·03·16** AL **15·04·16**

LA SECRETARÍA ACADÉMICA  
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

La Facultad de Ingeniería a través del Comité Organizador del

**Tercer Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño**

invitan a jóvenes arquitectos y diseñadores a participar en el concurso de ideas enfocado a la exploración de procesos de diseño.

Finalidad del Concurso: incitar a diseñadores y arquitectos a dialogar, exponer y comprender los caminos, las investigaciones, las decisiones y los procesos que dan forma, material e inmaterial, a los resultados del diseño.

Inicio y conclusión de actividades: del 7 de marzo al 15 de abril de 2016.

Dirigido a: estudiantes de licenciatura y maestría de arquitectura, diseño industrial o carreras afines de cualquier universidad (nacional e internacional).

Responsables del concurso: Dalia Milán Bernal

Este concurso no tiene costo.

## ESQUINA(S) ABANDONADA(S)

La génesis del diseño ha dejado de ser un ejercicio impositivo de voluntades o un arrebatado de inspiraciones; si reducimos el diseño a su corporalidad nos veríamos obligados a admitir que el diseño es una cosa innecesaria, un capricho decorativo.

“Goodness of fit!”, la bondad de: quedar, entrar, caber, adaptarse, además de ser un término utilizado para describir que tanto se ajusta un modelo estadístico a un conjunto de observaciones, es el título de uno de los capítulos de un libro dedicado a la forma. “El objeto definitivo del diseño es la forma”<sup>1</sup>, material e inmaterial, y la forma está íntimamente ligada a su contexto. El buen diseño queda, entra, cabe, se ajusta y se adapta a su contexto.

Este concurso invita a jóvenes diseñadores y arquitectos a someterse a la exploración de la forma, obtenida a consecuencia de un “proceso de diseño” íntegro y definida a través de la observación y análisis del contexto.

### Objetivo

Incitar a diseñadores y arquitectos a dialogar, exponer y comprender los caminos, las investigaciones, las decisiones y los procesos que dan forma, material e inmaterial, a los resultados del diseño.

### Del concurso

Se invita a diseñadores y arquitectos a generar propuestas de diseño cuyo resultado formal, material o inmaterial, se de a consecuencia de un preciso entendimiento del contexto, siendo el principal criterio de evaluación el proceso que de forma a los resultados del diseño.

No hay usuario definido. El espacio y su uso serán determinados por cada diseñador, pero el contexto es el mismo. Se trata de una o más esquinas abandonadas, lugares en los que “convergen dos lados de una cosa”<sup>2</sup>, donde colindan líneas que forman ángulos, bordes o superficies delimitadas en su parte exterior y que han sido dejados. La dimensión del contexto, la esquina, la propone cada diseñador. Puede ser desde la esquina abandonada de un objeto pequeño, de una construcción y hasta de una ciudad, sin embargo, el proyecto debe ajustarse notoriamente al contexto planteado, por lo que éste, el contexto, deberá ser claramente descrito.

---

<sup>1</sup> “Notes on the Synthesis of the Form” de Christopher Alexander.

<sup>2</sup> definición de esquina de la Real Academia Española.

## ¿Quién puede participar?

El concurso está abierto a estudiantes de licenciatura y maestría de arquitectura, diseño industrial y carreras afines. No podrán participar los organizadores del concurso, ni miembros de las coordinaciones del Congreso<sup>3</sup>.

Para inscribirse deben llenar el formulario de registro que está disponible en la página web de experimental: [ingeniería.uaq.mx/experimental](http://ingeniería.uaq.mx/experimental)

Al registrarse deberán crear un seudónimo formado a base de cuatro números no consecutivos y tres letras (ej. 1736ABC). La entrega puede ser individual o en equipos de máximo cuatro integrantes.

Los participantes podrán entregar más de una propuesta, utilizando diferentes seudónimos para cada propuesta.

Este concurso no tiene ningún costo.

## ¿Qué se entregará?

El resultado del diseño no está confinado a expresarse en términos meramente físicos. Será bienvenido cualquier tipo de material que sea el resultado del proceso de diseño y deberá ir acompañado de un infograma. Ambos deberán enviarse por correo a

[experimental.concurso@gmail.com](mailto:experimental.concurso@gmail.com)

Infograma: se entregará de manera digital una lámina de 90 cm x 60 cm vertical que contenga la infografía explicando el proceso de diseño. El archivo deberá ser formato PDF de 300 dpi y tener un tamaño máximo de 10 MB. El nombre del archivo PDF deberá ser el seudónimo - la palabra infograma (ej. 1736ABC-infograma).

El contenido del material entregado es responsabilidad del autor y puede incluir representaciones gráficas, dibujos técnicos, material multimedia<sup>4</sup>, performance o intervenciones que comuniquen de forma clara la esencia del diseño. Los archivos se nostrarán utilizando únicamente el seudónimo.

Todo material entregado, incluyendo el infograma, deberán contener el seudónimo del participante o del equipo. El nombre de los archivos deberá ser el seudónimo. Por ningún motivo deberá indicarse información que revela la identidad del participante o del equipo.

La convocatoria cerrará el 15 de abril de 2016 a las 24 horas. No se recibirán trabajos después de la fecha y hora señalada. Al recibir los trabajos, se avisará a los participantes via correo electrónico, que su trabajo ha sido recibido.

El ganador deberá hacer entrega del archivo editable del infograma y se exhibirá éste junto con el resultado del diseño durante el Congreso.

---

<sup>3</sup> Personal del Staff, que no forme parte del equipo organizador del concurso, sí podrá participar.

<sup>4</sup> Los videos deberán subirse a youtube.com y el nombre del video deberá contener el seudónimo del participante o equipo participante (ej. 1736ABC-El baile del lobo).

## Información y consultas

Los alumnos que quieran participar y tengan alguna pregunta sobre las bases del concurso pueden escribir al correo [experimental.concurso@gmail.com](mailto:experimental.concurso@gmail.com), solamente hasta las 16 horas del día viernes 18 de marzo. Después de esta fecha ya no se resolverán más dudas, el correo sólo estará disponible para recibir las propuestas.

## Premios

Primer lugar: \$ 10,000  
Segundo lugar: \$ 5,000  
Tercer lugar: \$ 3,000

Los ganadores del concurso serán anunciados el día 2 de mayo del 2016 en la página web del Congreso: [ingenieria.uaq.mx/experimental](http://ingenieria.uaq.mx/experimental)

## Derechos de propiedad intelectual

El propietario de los derechos son el autor o los autores de la propuesta. Sin embargo, al inscribirse en este concurso otorga el derecho de publicación (por medios impresos o digitales) y exposición a la Universidad Autónoma de Querétaro.

## Generalidades

El ganador será determinado por un jurado calificador integrado por:

Paola Bárcena  
Emilio Canek Fernández  
Ana Paula García  
Alfonso Graduño  
Adán Sánchez

En caso de que ninguna de las propuestas cumpla con los requerimientos básicos del concurso éste se declarará desierto.

El fallo del jurado calificador será inapelable.

Cualquier eventualidad que no esté considerada en esta convocatoria será resuelta por el jurado calificador.

**DADA A CONOCER EL 2 DE MARZO DE 2016  
ATENTAMENTE  
“EDUCO EN LA VERDAD Y EN EL HONOR”**

Dr. Irineo Torres Pacheco  
Secretario Académico

INGENIERIA.UAQ.MX/EXPERIMENTAL